Чумной Доктор

Пол

Мужчина, женщина выдающая себя за мужчину.

Внешность

Выбери одно, два или придумай свое.

Замотанный с головы до ног в тряпье, сильный и крепкий, скрюченный, жутковатый, пол несложно угадать даже под плащом.

Характеристики

Выбери один из вариантов, затем добавь +1 к одной из характеристик.

Кишки +2, Тушка −1, Черепушка +1.

Кишки +1, Тушка +0, Черепушка +1.

Запиши свое значение сердца:

Сердце +1.

Снаряжение

Кожаная куртка трупожога, маска с травами, факел, мешочек с ветошью, топор или шест с крюком или коса или серп, инструменты для ампутации и вскрытия. В твоем тайнике 2 предмета, в сумке 4 пайка.

Кишки

Тушка

Черепушка

Сердце

Здоровье Эффекты Община

Ходы

Ты получаешь все общие ходы, а также:

Немного о прижиганиях. Когда кто-то из твоих товарищей укушен нежитью, ты можешь снять с него метку и нанести ему открытую рану. При успехе твоему другу не нужно отрезать себе что-то. На 7-9 выбери одно:

- пациент паникует, громко вопит и привлекает внимание, МЦ также закрашивает один сегмент на счётчике толпы;
- ты заносишь какую-то заразу в кровь пациента, он болен;
- ты теряешь еще одну метку, которую до этого поставил на пациента — он больше тебе не доверяет. Разумеется, нельзя выбрать этот вариант, если у тебя нет метки.

В случае провала тебе не удается спасти конечность, и ее все равно нужно отрезать, а также ты выбираешь один из вариантов выше.

В дополнение к нему, ты выбираешь еще один ход из списка:

Свиная кровь и требуха мертвеца. Когда ты хочешь пройти незамеченным среди живых мертвецов, или проникнуть в место окруженное ими, потрать 1 паёк и узнай как крепки твои кишки. На 10+ ты успешно скрываешь запахи и звуки живого человека и тебе все удается, на 7-9 ты теряешь что-то ценное — оружие, все припасы, предмет из тайника, ориентацию в пространстве, своих товарищей. При провале мертвецы окружают тебя со всех сторон и пытаются сожрать.

Ты можешь «одолжить» этот ход одному из своих друзей, но нанести маскировку сможешь только ты.

Буги с косой. Когда ты хочешь убить что-то, а не кого-то, например группу живых мертвецов, чудовище или порождение черной магии, можешь узнать как крепки твои кишки, вместо того, чтобы проверять насколько прочна твоя тушка.

Полыхнет так полыхнет. Когда ты решаешь избавиться от тел, неважно шевелятся они или нет, ты можешь потратить один предмет из своего тайника и поджечь большую группу мертвецов. Мастер Церемоний обязан или стереть один сегмент на счётчик толпы, или полностью обезопасить место (небольшую деревню или хутор) от угрозы нежити.

Ты также можешь попытаться сжечь группу живых людей, но для этого тебе придется узнать, насколько черствое твое сердце. На 10+ в страшных муках умирает несколько человек, на 7-9 выбери одно:

- люди боятся тебя и не приближаются;
- кто-то один обугливается до костей;
- ты сжигаешь всех, но кто-то тебя заденет и ты получишь открытую рану.

При провале что-то идет не так и огня нет. Скорее всего тебя убьют, даже если до этого не планировали.

Профилактический осмотр. Ты можешь осмотреть любого персонажа на предмет заражения чумой, просто потратив немного времени. Ты гарантировано узнаешь всех зараженных, а также ставишь метку на каждого, кого осмотрел. Более, каждый кто прошел просмотр получает бонус +1, если его покусает нежить, до конца встречи.

Отношения

Заполни 4 строки, вписав имя персонажа. Ты можешь иметь несколько отношений с одним и тем же персонажем. Друзья — это персонажи других игроков, остальные — персонажи Мастера Церемоний.

В начале встречи ты ставишь метку на каждом персонаже, с которым у тебя есть отношения, но не более одной метки на персонажа.

Когда персонаж, с которым у тебя есть отношения умирает, уходит на покой или вы с ним эмоционально сближаетесь, или ты спасаешь его от гибели, отметь все отношения с этим персонажем.

Когда ты отметишь четыре типа отношений, получишь развитие.

Друзья

____

Мне пришлось сжечь брата этого человека, когда тот заразился чумой.

____

Этот человек чуть не подхватил чуму, по своей тупости. Хорошо что я был рядом.

____

Этот человек отличный специалист и мастер своего дела. Я доверяю ему.

____

Этому человеку удалось меня рассмешить. Такое очень дорого стоит в наши дни.

Остальные

____

Я всегда останавливаюсь в доме этого человека — постоянная возня, шум и крики детей умиротворяют меня.

____

Я не могу уснуть в присутствии этого человека, мне все время кажется что он наблюдает за мной.

____

Этот человек был другом моей семьи, но наши отношения довольно прохладны.

____

Я виновен в гибели его семьи, мое ремесло виновно в этом. Но я был прав.

Развитие

Каждый вариант персонаж может получить только один раз, после чего он вычеркивается. Когда персонаж получает все пять вариантов развития, он меняет буклет и становится **стариком** — оставляя все полученные ходы и развитие. Персонаж получает характеристики старика, но модифицирует их полученными ранее развитием или ходами.

◊ Получить новый ход.
◊ Получить новый ход.
◊ Поднять характеристику на 1.
◊ Убрать расстройство.
◊ Убрать шрам.

Зараженный

Зараженный не является отдельным буклетом, это скорее опция которая может быть присуща любому буклету. Если вы решаете, что ваш персонаж родился зараженным, следуйте этим правилам:

При выборе характеристик, вы не получаете +1 к одной из них, на старте.

Теперь вас не может покусать нежить, однако даже трупы могут заставить вас получить открытую раны.

Также, вы можете получить до трех ходов Зараженного, однако ради получения каждого нужно шрамировать одну из своих характеристик.

Ходы зараженного

Мертв, как и ты. Нежить уже не видит и не замечает тебя, не пытается тебя укусить или разорвать на части. МЦ не будет применять ходы связанные с живыми мертвецами против тебя. Разумеется, если ты спровоцируешь нежить - разрубишь мертвеца мечом или попытаешься отнять его еду, тебя ждут неприятные последствия.

Чумной поцелуй. Когда ты хочешь заразить кого-то чумой сознательно, узнай как черство твое сердце. При успехе любой персонаж подхватывает чуму, причем ампутация ему уже не поможет. Разве только отрубить голову. Персонаж игрока должен действовать по правилам заражения, персонаж МЦ стать нежитью.

На 10+ выбери два, на 7-9 одно:

- этот мертвец послушен твоей воле;
- этот мертвец в чем-то могущественнее обычной нежити;
- этот мертвец частично сохранил свою человеческую личность;
- этот мертвец не ест плоть живых.

Сухая злая плоть. Отныне у тебя всегда есть защита, даже если ты не носишь брони. Этот ход также дает тебе +1 к защите, всегда. Но даже если какой-то эффект заставит тебя потерять этот бонус, ты все равно сможешь попытаться пережить удар мечом, без получения открытой раны. Тебе все еще нужно выбросить 13 и выше, но это не так сложно как кажется.

Зараженный не имеют своих отношения или вариантов развития, он используют те, что есть в буклете его персонажа.

Рыцарь

Пол

Мужчина.

Внешность

Выбери одно, два или придумай свое.

Сильный и рослый, обаятельный и подвижный, истерзанный и изуродованный старыми шрамами, до пугающего худой и гибкий, обычный.

Характеристики

Выбери один из вариантов, затем добавь +1 к одной из характеристик.

Кишки +1, Тушка +1, Черепушка 0.

Кишки +1, Тушка +2, Черепушка −1 .

Запиши свое значение сердца:

Сердце +1.

Снаряжение

Латы и двуручный меч; или латы, меч и щит; или кольчуга и два меча; или кольчуга, копье, нож и лук; пара бесполезных уже украшений, шахматы или колода карт или настоящая книга, музыкальный инструмент. У тебя в тайнике 4 предмета, в твоей сумке 6 пайков.

Кишки

Тушка

Черепушка

Сердце

Здоровье Эффекты Община

Ходы

Ты получаешь все общие ходы, и в дополнение этот:

Право по рождению. Ты можешь приказать простолюдинам, которые признают в тебе благородного человека, и те в любом случае попытаются выполнить твое распоряжение. Получи -1 к броску за каждое утверждение, соответствующее действительности.

- приказ может стоит жизни кому-то из простолюдинов;
- приказ может сделать простолюдинов беднее;
- приказ может подмочить репутацию кого-то из простолюдинов;
- приказ нарушает законы этой местности;
- приказ может помешать кому-то из простолюдинов заключить брак.

После чего выбери характеристику, основную или особую, с помощью которой будешь совершать ход. Последствия зависят от этой характеристики. На 10+ простолюдины прекрасно справляются с задачей и помогают тебе, на 7-9 им удается выполнить приказ, но есть осложнение. При провале происходит катастрофа:

Кишки. *Осложнение* — крестьяне излишне храбры и напористы и подвергают тебя опасности в будущем (они упоминают твое имя или привлекают внимание мертвецов или раскрывают твое местоположение врагам). *Катастрофа* — крестьяне в ужасе бегут к тебе, приводя за собой опасность (враги, монстры или даже природные катаклизмы, пробужденные простолюдинами).

Тушка. Осложнение — крестьяне чересчур рассчитывают на свою физическую силу или удаль, в итоге твоя цель каким-то образом повреждена (человек избит, оружие затуплено, сведения искажены). Катастрофа — крестьяне безвозвратно уничтожают то, что было тебе нужно (сжигают поле с пшеницей, убивают баронессу, растапливают костер из нужной тебе книги).

Черепушка. *Осложнение* — крестьяне излишне хитрят и проявляют завидное проворство, чтобы ты от них не получил, они извлекут из этого свою выгоду (обнесут логово разбойников, подружатся с пленником или даже спасут баронессу от мертвецов). *Катастрофа* — крестьяне оставляют тебя с носом, самостоятельно забирая то что было тебе нужно, и обретают достаточно сил и уверенности, чтобы не возвращать это тебе (обретают знания из нужной тебе книги с помощью грамотного сельского священника, напрямую устанавливают связь с городом и приносят присягу другому рыцарю).

Сердце. *Осложнение* - крестьяне слишком запуганы тобой и боятся активно действовать, чтобы не усложнить ситуацию, поэтому тебе придется убить кого-то или проявить жестокость, чтобы они расшевелились. *Катастрофа* - крестьяне устали от твоей тирании и поднимают тебя на вилы. Скорее всего ты умрешь, но Мастер Церемоний все равно может устроить боевую сцену чтобы проверить, как долго ты продержишься против толпы разъяренных мужчин и женщин.

Выбери еще один:

Приличное общество. Когда ты живешь нормальной жизнью в месте, где тебя принимают как рыцаря и дворянина (даже если это место нищая деревня), ты получишь +3 к результату броска. Если же вокруг тебя сплошь жулье, разбойники или люди утратившие совесть и уважение к дворянству, получи −1 к броску.

Рубака. Каждый раз, когда ты пытаешься убить кого-то или что-то, при успехе ты дополнительно выбираешь одно:

- мертвецов становится меньше;
- ты используешь свойство оружия;
- ты наносишь урон своего оружия.

Сквозь огонь. Когда ты считаешь, что в опасности кто-то невинный или беззащитный, можешь узнать как прочна твоя тушка. При успехе ты спасаешь персонажа от любой угрозы, какой бы страшной она ни была. На 10+ выбери одно, на 7-9 два:

- тебе наносят открытую рану или нежить кусает тебя;
- тебе приходится потратить две вещи из своего тайника;
- тебя настигает другой негативный эффект, который предназначался цели (сломанные кости, болезнь, кровотечение, горение).

Справишься сам. Когда твое оружие или броня ломается, ты можешь потратить одну вещь из тайника и узнать, как там твоя черепушка. При успехе

ты чинишь предмет и он вновь служит тебе верой и правдой. На 10+ предмет возвращается в тайник, на 7-9 тебе нужно выбрать одно:

- тебе нужна помощь или ресурсы;
- качество оружия или доспеха понижается, МЦ расскажет тебе что конкретно с ним не так;
- оружие или доспех явно привлекают внимание, что-то указывает на его кустарное происхождение.

Ты также можешь создавать новое оружие или доспех, если у тебя будет подходящая кузница или мастерская. Этот ход можно использовать лишь раз за встречу.

Отношения

Заполни четыре строки, вписав имя персонажа. Ты можешь иметь несколько отношений с одним и тем же персонажем. Друзья — это персонажи других игроков, остальные — персонажи Мастера Церемоний.

В начале встречи ты ставишь метку на каждом персонаже, с которым у тебя есть отношения, но не более одной метки на персонажа.

Когда персонаж, с которым у тебя есть отношения умирает, уходит на покой или вы с ним эмоционально сближаетесь, или ты спасаешь его от гибели, отметь все отношения с этим персонажем.

Когда отмеченными станут четыре типа отношений, ты получишь развитие.

Друзья

____

Этот благородный человек служит моим оруженосцем, и я очень благодарен ему за это.

____

Я убил старого врага этого человека, или врага его семьи, но так и не получил заслуженной благодарности.

____

Этот человек слишком часто оскорбляет меня или мои идеалы своим вызывающим (грубым, недостойным) поведением.

____

Этот человек неоднократно прикрывал мне спину в драке, он честный и храбрый воин.

Остальные

____

Это человек хитрец и интриган, всегда готовый нажиться на чужой беде, но он часто бывает полезен.

____

Я жесток и требователен к этому человеку из-за его никого происхождения, и мне не стыдно из-за этого.

____

Этот человек действительно мне ровня, он образован и добродетелен.

____

Этот человек помог мне однажды, но я так и не разгадал его мотивов.

Развитие

Каждый вариант персонаж может получить только один раз, после чего он вычеркивается. Когда персонаж получает все пять вариантов развития, он меняет буклет и становится стариком - оставляя все полученные ходы и развитие. Персонаж получает характеристики старика, но модифицирует их полученными ранее развитием или ходами.

◊Получи новый ход.
◊Получи новый ход.
◊Подними одну характеристику на один.
◊Подними одну характеристику на один.
◊Убери шрам.

Зараженный

Зараженный не является отдельным буклетом, это скорее опция которая может быть присуща любому буклету. Если вы решаете, что ваш персонаж родился зараженным, следуйте этим правилам:

При выборе характеристик, вы не получаете +1 к одной из них, на старте.

Теперь вас не может покусать нежить, однако даже трупы могут заставить вас получить открытую раны.

Также, вы можете получить до трех ходов Зараженного, однако ради получения каждого нужно шрамировать одну из своих характеристик.

Ходы зараженного

Мертв, как и ты. Нежить уже не видит и не замечает тебя, не пытается тебя укусить или разорвать на части. МЦ не будет применять ходы связанные с живыми мертвецами против тебя. Разумеется, если ты спровоцируешь нежить - разрубишь мертвеца мечом или попытаешься отнять его еду, тебя ждут неприятные последствия.

Чумной поцелуй. Когда ты хочешь заразить кого-то чумой сознательно, узнай как черство твое сердце. При успехе любой персонаж подхватывает чуму, причем ампутация ему уже не поможет. Разве только отрубить голову. Персонаж игрока должен действовать по правилам заражения, персонаж МЦ стать нежитью.

На 10+ выбери два, на 7-9 одно:

- этот мертвец послушен твоей воле;
- этот мертвец в чем-то могущественнее обычной нежити;
- этот мертвец частично сохранил свою человеческую личность;
- этот мертвец не ест плоть живых.

Сухая злая плоть. Отныне у тебя всегда есть защита, даже если ты не носишь брони. Этот ход также дает тебе +1 к защите, всегда. Но даже если какой-то эффект заставит тебя потерять этот бонус, ты все равно сможешь попытаться пережить удар мечом, без получения открытой раны. Тебе все еще нужно выбросить 13 и выше, но это не так сложно как кажется.

Зараженный не имеют своих отношения или вариантов развития, он используют те, что есть в буклете его персонажа.

Старик

Пол

Мужчина или женщина.

Внешность

Выбери одно, два или придумай свое.

Высокий и худой, крепко сбитый, располневший от возраста, морщинистый и седой, обветренный и сухой.

Характеристики

Запиши значение своих характеристик, а затем добавь +1 к одной из них.

Кишки +1, Тушка −1, Черепушка +1.

Запиши свое значение сердца:

Сердце +2.

Снаряжение

Кожаная куртка трупожога и пистоль, или кольчуга и топор, или кольчуга, арбалет и нож; травы и припарки на все случаи жизни, длинный дорожный плащ и голландская шляпа, рукописная книга или старые игральные кости или деревянная игрушка. У тебя в тайнике 2 предмета, в твоей сумке 3 пайка.

Кишки

Тушка

Черепушка

Сердце

Здоровье Эффекты Община

Ходы

Ты получаешь все общие ходы и в дополнение этот:

Нечего терять. Когда ты бросаешься в безнадежную битву, чтобы убить кого-то или что-то, ты можешь добровольно получить открытую рану или дать нежити покусать себя, чтобы враги гарантированно не наносили вреда твоим друзьям и все угрозы были направлены только на тебя.

Выбери еще один, если ты начинаешь с буклетом «Старика», а не получаешь его после того как взял пять вариантов развития другого буклета

Старый и мудрый. Когда ты или твои друзья заходят в тупик или оказываются в смертельной опасности, можешь узнать как там твоя черепушка. На 10+ задай Мастеру Церемоний любые два вопроса, относящиеся к ситуации. МЦ честно на них ответит. На 7-9 задай один вопрос, МЦ будет честен но поставит на тебе свою метку. При провале твои размышления отвлекают тебя от настоящей опасности или проблемы и ты к ней не готов.

Прожженный. Когда ты сражаешься остервенело и не ведая пощады, расскажи о событиях которые ожесточили тебя, и узнай насколько черство твое сердце. На 10+ убей любого живого врага или монстра (то есть мертвеца, занимающего целый сегмент на счётчике толпы), и поставь метку на каждого персонажа который тебя видел. На 7-9 ты все так же убиваешь кого-то, но выдаешь свои слабости - каждый кто тебя видит ставит метку на тебя. При провале ты заливаешься слезами и ничего не можешь сделать.

Домашний уют. Когда ты пытаешься помочь кому-то из своих друзей жить нормальной жизнью, каждая снятая тобой метка дает бонус +2, а не +1 на его бросок. Ты всегда совершаешь этот ход с +2 к его результату.

Ветеран. Когда ты действуешь расчетливо и хитро, заманивая врага в ловушку или пытаешься навязать сражение на своих условиях, узнай как там твоя черепушка. На 10+ выбери два, на 7-9 одно:

- тебе удается поставить врагов в невыгодное положение, ты и твои товарищи получают +1 к результату любого хода (один персонаж - один ход) против этих врагов;
- тебе удается нанести урон своего оружия до того, как враг тебя заметит или сообразит что случилось;
- тебе удается вывести одного персонажа в безопасное место, подальше от врага или просто увести с невыгодной позиции, до того как начнется сражение.

При провале ты оказываешься в крайне неприятном положении.

Отношения

Заполни четыре строки, вписав имя персонажа. Ты можешь иметь несколько отношений с одним и тем же персонажем. Друзья — это персонажи других игроков, остальные — персонажи Мастера Церемоний.

В начале встречи ты ставишь метку на каждом персонаже, с которым у тебя есть отношения, но не более одной метки на персонажа.

Когда персонаж, с которым у тебя есть отношения умирает, уходит на покой или

вы с ним эмоционально сближаетесь, или ты спасаешь его от гибели, отметь все отношения с этим персонажем.

Когда отмеченными станут четыре типа отношений, ты получишь развитие.

Друзья

____

Этот человек похож на кого-то уже мертвого, но очень мне дорогого.

____

В этом человеке есть червоточина, я вижу ее. Но не подаю вида.

____

Я считаю что этот человек не должен охотиться на мертвецов и быть одним из нас, такая жизнь не для него.

____

Этот человек наивен и смешон, ему придется стать жестче и злее, чтобы выжить.

Остальные

____

Этот человек мой старый друг, нам многое есть что вспомнить и о чем рассказать молодым.

____

Это дочь или сын человека, которого я очень любил когда-то, но потерял.

____

Этот человек ненавидит меня последние десять лет и я не могу его в этом обвинять.

____

Я хочу чтобы этот человек заменил меня, когда я уйду на покой.

Развитие

Каждый вариант персонаж может получить только один раз, после чего он вычеркивается. Когда персонаж получает все три варианта развития, он должен уйти на покой. Старикам осталось не долго.

◊ Получи новый ход.

◊ Понизь значение счётчика общины на (с 12:00 до 9:00, с 9:00 до 6:00 и т.д.).

◊ Убери шрам.

Зараженный

Зараженный не является отдельным буклетом, это скорее опция которая может быть присуща любому буклету. Если вы решаете, что ваш персонаж родился зараженным, следуйте этим правилам:

При выборе характеристик, вы не получаете +1 к одной из них, на старте.

Теперь вас не может покусать нежить, однако даже трупы могут заставить вас получить открытую раны.

Также, вы можете получить до трех ходов Зараженного, однако ради получения каждого нужно шрамировать одну из своих характеристик.

Ходы зараженного

Мертв, как и ты. Нежить уже не видит и не замечает тебя, не пытается тебя укусить или разорвать на части. МЦ не будет применять ходы связанные с живыми мертвецами против тебя. Разумеется, если ты спровоцируешь нежить — разрубишь мертвеца мечом или попытаешься отнять его еду, тебя ждут неприятные последствия.

Чумной поцелуй. Когда ты хочешь заразить кого-то чумой сознательно, узнай как черство твое сердце. При успехе любой персонаж подхватывает чуму, причем ампутация ему уже не поможет. Разве только отрубить голову. Персонаж игрока должен действовать по правилам заражения, персонаж МЦ стать нежитью.

На 10+ выбери два, на 7-9 одно:

•этот мертвец послушен твоей воле;

•этот мертвец в чем-то могущественнее обычной нежити;

•этот мертвец частично сохранил свою человеческую личность;

•этот мертвец не ест плоть живых.

Сухая злая плоть. Отныне у тебя всегда есть защита, даже если ты не носишь брони. Этот ход также дает тебе +1 к защите, всегда. Но даже если какой-то эффект заставит тебя потерять этот бонус, ты все равно сможешь попытаться пережить удар мечом, без получения открытой раны. Тебе все еще нужно выбросить 13 и выше, но это не так сложно как кажется.

Зараженный не имеют своих отношения или вариантов развития, он используют те, что есть в буклете его персонажа.

Ученик

Пол

Мужской или женский.

Внешность

Выбери одно, два или придумай свое.

Наивный и удивленный, великовозрастный, уже получивший первый шрам, неопрятный и как будто подобранный с улицы, благородный и статный.

Характеристики

Выбери один из вариантов, затем добавь +1 к двум характеристикам.

Кишки -1, Тушка +1, Черепушка +1.

Кишки -1, Тушка +2, Черепушка -1.

Запиши свое значение сердца:

Сердце 0.

Снаряжение

Кожаная куртка трупожога и топор, или кожаная куртка трупожога и шест с крюком, или кожаный доспех, лук и нож или кожаный доспех, копье и щит; сумка с дорожными вещами учителя. В твоем тайнике 1 предмет, в твоей сумке 3 пайка.

Кишки

Тушка

Черепушка

Сердце

Здоровье Эффекты Община

Ходы

Ты получаешь все общие ходы, и в дополнении выбери еще два из списка:

Оруженосец. Когда твой господин в опасности, ты можешь узнать как крепки твои кишки, и в случае успеха сделать что-то для своего хозяина. На 10+ выбери два, на 7-9 одно:

- твой господин не становится целью МЦ, если до этого должен был;
- ты наносишь урон своего оружия угрозе, которая встала перед твоим господином;
- ты не становишься целью МЦ вместо своего господина.

В случае опасности, угроза обрушивается и на твоего господина, и на тебя.

Ты можешь помогать самому себе, совершая этот ход, но для этого придется срывать метки с господина.

Шкет. Когда ты хочешь сделать что-то тихо и незаметно для других людей, узнай как там твоя черепушка. На 10+ тебе удается то, что ты запланировал и ты остался незамеченным. На 7-9 тебе нужно чем-то пожертвовать - или ты получаешь что хотел и обнаруживаешь себя, или берешь меньше чем нужно, и вызываешь лишь туманные подозрения, либо тебе нужно подкупить или быстро устранить свидетелей, или сорвать метки с каждого кто мог тебя обнаружить. Последнее означает, что безопаснее воровать в домах, с которыми ты знаком.

При провале тебя обнаруживают на месте преступления.

Труполов. Когда ты пытаешься поймать живого мертвеца (на опыты, для тренировок или каких-то извращений), узнай как крепки твои кишки. В случае успеха у тебя есть функционирующий и обезвреженный труп, с вырванными зубами и когтями. На 10+ все проходит без сучка без задоринки, на 7-9 выбери одно:

- ты шумишь и привлекаешь внимание мертвецов;
- ты наносишь себе урон своим же оружием;
- ты привлекаешь внимание других людей, и они знают что ты делал.

При провале тебя кусает нежить.

Сиделка. Когда кто-то из твоих друзей страдает от какого-то эффекта (сломаны кости, потеря сознания или болезнь), ты можешь ускорять процесс заживления просто находясь рядом и помогая больному. Таким образом, персонаж закрашивает по два сегмента за один раз. То есть, два сегмента в час, если он потерял сознание, два сегмента в день, если болен.

Ты останавливаешь кровотечение также, как и другие персонажи - то есть, тебе тоже нужны время и хоть какое-то безопасное место.

Смотрел и слушал. Ты можешь совершить ход любого из своих друзей, если сорвешь с него метку. Разумеется, это работает только с теми ходами, что уже взяты персонажем. Ты должен использовать свои характеристики.

Отношения

Заполни четыре строки, вписав имя персонажа. Ты можешь иметь несколько отношений с одним и тем же персонажем. Друзья — это персонажи других игроков, остальные — персонажи Мастера Церемоний.

В начале встречи ты ставишь метку на каждом персонаже, с которым у тебя есть отношения, но не более одной метки на персонажа.

Когда персонаж, с которым у тебя есть отношения умирает, уходит на покой или вы с ним эмоционально сближаетесь, или ты спасаешь его от гибели, отметь все отношения с этим персонажем.

Когда отмеченными станут четыре типа отношений, ты получишь развитие.

Друзья

Ты можешь не выбирать вариант «этот человек мой хозяин», но тебе все равно придется объявить кого-то персонажей игроков таковым. Ты просто не ставишь на нем метки.

____

Этот человек мой хозяин (учитель, господин).

____

Этот человек снисходителен ко мне и иногда спасает от гнева хозяина (учителя, господина).

____

Этот человек хорошо знает моих родителей, я часто видел его в нашем доме.

____

Этот человек часто спорит с моим хозяином (учителем, господином), и если честно я прекрасно его понимаю.

Остальные

____

Этот человек самая важная часть моей семьи (мать, отец, младшая сестра и пр.)

____

Этот человек является врагом моей семьи и всячески пытается навредить нам.

____

Этот человек представляет крайне влиятельных людей, с которыми моя семья ведет дела.

____

Этот человек добрый и хороший сосед, у него всегда можно найти какую-то поддержку.

Развитие

Каждый вариант персонаж может получить только один раз, после чего он вычеркивается. Когда персонаж получает все три варианта развития, он выбирает любой буклет, кроме буклета «Старика», оставляя свои характеристики, ходы и варианты развития.

◊ Получи новый ход.

◊ Подними одну характеристику на один.

◊ Убери шрам или расстройство.

Зараженный

Зараженный не является отдельным буклетом, это скорее опция которая может быть присуща любому буклету. Если вы решаете, что ваш персонаж родился зараженным, следуйте этим правилам:

При выборе характеристик, вы не получаете +1 к одной из них, на старте.

Теперь вас не может покусать нежить, однако даже трупы могут заставить вас получить открытую раны.

Также, вы можете получить до трех ходов Зараженного, однако ради получения каждого нужно шрамировать одну из своих характеристик.

Ходы зараженного

Мертв, как и ты. Нежить уже не видит и не замечает тебя, не пытается тебя укусить или разорвать на части. МЦ не будет применять ходы связанные с живыми мертвецами против тебя. Разумеется, если ты спровоцируешь нежить — разрубишь мертвеца мечом или попытаешься отнять его еду, тебя ждут неприятные последствия.

Чумной поцелуй. Когда ты хочешь заразить кого-то чумой сознательно, узнай как черство твое сердце. При успехе любой персонаж подхватывает чуму, причем ампутация ему уже не поможет. Разве только отрубить голову. Персонаж игрока должен действовать по правилам заражения, персонаж МЦ стать нежитью.

На 10+ выбери два, на 7-9 одно:

- этот мертвец послушен твоей воле;
- этот мертвец в чем-то могущественнее обычной нежити;
- этот мертвец частично сохранил свою человеческую личность;
- этот мертвец не ест плоть живых.

Сухая злая плоть. Отныне у тебя всегда есть защита, даже если ты не носишь брони. Этот ход также дает тебе +1 к защите, всегда. Но даже если какой-то эффект заставит тебя потерять этот бонус, ты все равно сможешь попытаться пережить удар мечом, без получения открытой раны. Тебе все еще нужно выбросить 13 и выше, но это не так сложно как кажется.

Зараженный не имеют своих отношения или вариантов развития, он используют те, что есть в буклете его персонажа.